LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - FEBBRAIO 2012

70

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

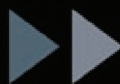
DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!



THE DARKNESS II

CLICCA QUI

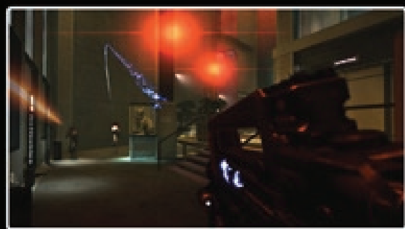
IN QUESTO NUMERO



RESIDENT EVIL 6



SYNDICATE



FINAL FANTASY XIII-3



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Febbraio sotto il segno di due ritorni importanti: questo mese ospitiamo le recensioni di **Final Fantasy XIII-2** e **The Darkness 2**. Il primo non ha bisogno di presentazioni e rappresenta il tentativo, da parte di **Square-Enix**, di rivalutare una serie che nel tempo sembra aver perso la forza di imporsi sul mercato. Il secondo, al contrario, è una conferma per una saga nuova ma capace di intrigare fin dalle prime battute. Non resta che augurarvi dunque una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

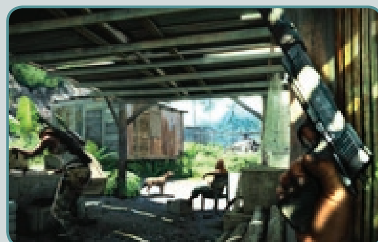




UBISOFT RINNOVA IL POPOLARE SPARATUTTO CON ELEMENTI CINEMATOGRAFICI ED ESPLORATIVI!

FAR CRY 3: I PRIMI DETTAGLI!

Far Cry 3 si preannuncia davvero impressionante: con una realizzazione tecnica apparentemente sopra le righe ed un gameplay collaudato, forte di elementi action e fasi scriptate ad alto tasso cinematografico, il titolo **Ubisoft** sembra proprio un must have per ogni appassionato della saga e non solo... a differenza del suo predecessore, il gioco godrà di una componente esplorativa molto più marcata, con la possibilità scoprire caverne, villaggi e foreste. Il titolo è atteso per il prossimo 7 settembre su **PlayStation 3**, **XBOX 360** e **PC**. Il '*Pianto Lontano*'... non è poi così lontano!



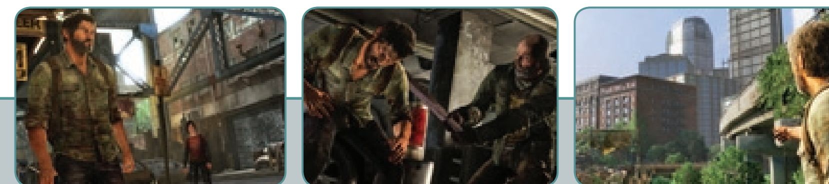


IL TERZO CAPITOLO PROMETTE UNA MODALITÀ MULTIGIOCATORE DI PRIMO PIANO...

MASS EFFECT PUNTA ALLA GUERRA

L'interessante comparto multiplayer dell'altrettanto promettente **Mass Effect 3** è stato mostrato in un nuovo e spettacolare **trailer**. Il capitolo conclusivo della saga fantascientifica di **Bioware** sembra voler riservarci un appetitoso menù, coadiuvato da modalità secondarie ma non di minor importanza quali la stessa **Galaxy at War**, modalità multigiocatore strettamente legata alla trama principale del titolo. La data di uscita di **Mass Effect 3** è prevista per il 9 Marzo prossimo su **PlayStation 3**, **XBOX 360** e **PC**, mentre la demo è già disponibile: l'attesa è quasi finita... e anche la trilogia!





PRIMA SCREENSHOTS IN-GAME DEL GIOCO NAUGHTY DOG

THE LAST OF US IN IMMAGINI...

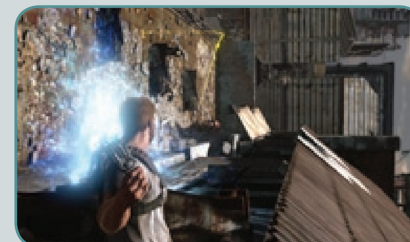
Dopo le prime indiscrezioni trapelate negli ultimi mesi, continuano ad arrivare informazioni e immagini dell'attesissimo **The Last of Us**, nuova **IP** targata **Naughty Dog**. In particolare, il team che ha creato **Uncharted** ha mostrato screenshots in-game di questa nuova avventura: nelle immagini si possono vedere i protagonisti e i primi nemici. Il gameplay potrebbe alternare esplorazione e azione, sullo sfondo di un mondo in rovina... prepariamoci ad un capolavoro!

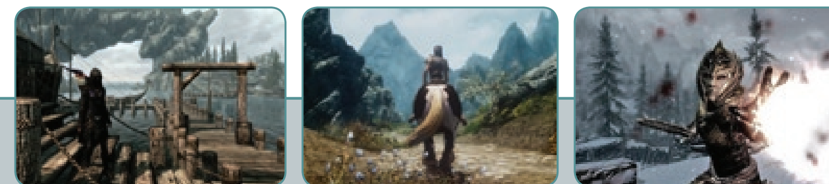


POSTICIPATO LO SHOOTER GRAVITAZIONALE DI NAMCO!

INVERSION... INVERTE L'USCITA!

Namco Bandai ha comunicato che **Inversion**, interessante **shooter** in terza persona per **Xbox 360** e **PlayStation 3** sarà rilasciato alla fine di marzo invece del 10 febbraio, come precedentemente annunciato. Il motivo ufficiale di questo rinvio ancora non è stato reso noto: quello che è certo è che ci troveremo di fronte ad un titolo che punta a rinnovare elementi della giocabilità grazie ad un controllo completo sulla gravità degli ambienti. Siete pronti... a invertire il gameplay?





UN EDITOR PER CREARE VERE E PROPRIE ESPANSIONI!

CREATION KIT: SKYRIM CRESCE!

Consolidata la priorità della patch 1.4, Bethesda ci aggiorna sulle funzionalità dell'attesissimo **Creation Kit** studiato appositamente per la versione **PC** di **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Per chi non lo sapesse, stiamo parlando di un **software** disponibile su **Steam** con sistemi di modding all'avanguardia, che consente di creare vere e proprie espansioni: l'aspetto principale è pero la possibilità di condividere online le proprie creazioni. Un vero mondo... in espansione!

FLASH NEWS



FFX HD E' CONFERMATO!

1st Production Department di Square Enix ha confermato lo sviluppo di **Final Fantasy X** in **HD**. La data di uscita resta per ora segreta.



PS VITA INIZIA IN GRANDE!

Positivo esordio per la PSVita in Giappone: Sony ritiene buoni i dati relativi alle vendite, che avrebbero superato le 500.000 unità.



LA NUOVA XBOX ESISTE?

Secondo i rumors del web, l'ipotetica Xbox 720 avrebbe un processore a 6 **core**, **2gb di RAM** e scheda **Radeon HD6670**! Ma esisterà?



I AM ALIVE... SOPRAVVIVE!

Sono state rilasciate nuove immagini per I Am Alive, **survival** realizzato da **Ubisoft**. Il gioco arriverà il prossimo marzo su **Xbox Live**!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE ENIX / GENERE: AZIONE - FPS / USCITA: 02 - 2012



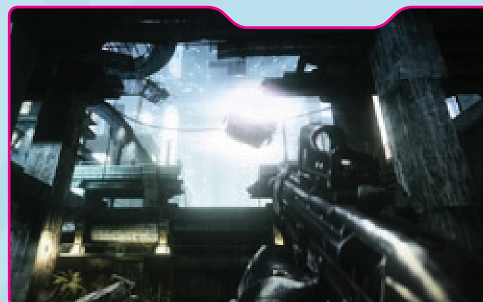


SYNDICATE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giovanni Vincenti

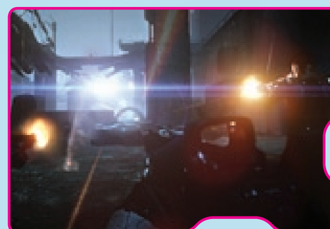
Forse non tutti conosceranno Syndicate, RTS che nel lontano 1993 sorprese il popolo videoludico con un concept solido e innovativo. Adesso, dopo ben 19 anni, il futuro fantapolitico di **Bullfrog** ritorna sui nostri schermi in veste di **FPS**, scelta di grande responsabilità ma che riporta in auge una serie rimasta in una biblioteca ludica per quasi due decadi... Siamo nell'anno **2069**, periodo in cui l'economia mondiale è sinonimo di guerra fra corporazioni: noi impersoneremo un guerriero biotico, con l'obiettivo di sterminare i sindacati altrui e ricercare nuove tecnologie evolutive. **EA** ha precisato che il titolo beneficerà di una coop estremamente corposa e longeva (50 ore, a detta del **publisher**), tant'è che il gioco in singolo risulterà una sorta di esperienza preparatoria ad una ben più difficoltosa modalità **multiplayer**. Il 24 Febbraio è vicino ed un verdetto finale dettagliato è imminente!













NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: SURVIVAL / DATA DI USCITA: 11 - 2012









RESIDENT EVIL 6

ANTEPRIMA completa

A cura di: Valerio Turrini

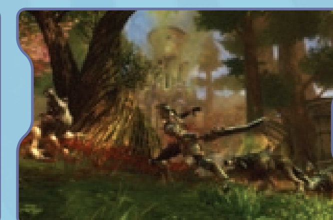
Dopo 10 anni dall'incidente di Raccoon City, il Presidente degli Stati Uniti ha deciso finalmente di rivelare la verità al mondo. Insieme a lui si trova uno dei sopravvissuti alla letale ondata di virus, **Leon S. Kennedy**, che avevamo visto l'ultima volta in **Resident Evil 4**... sembra iniziare così il sesto e attesissimo capitolo di **Biohazard**. Nel trailer rilasciato da **Capcom** incontriamo un altro personaggio, un'ex mercenario che si occupa di armi biochimiche. Questo arsenale ha la capacità di creare creature demoniache chiamate **Javo**, che saranno i nuovi nemici **Elite** del gioco... Purtroppo la componente action sembra predominante, ma secondo gli sviluppatori il titolo potrebbe essere il mix perfetto tra azione e horror. Non ci rimane che attendere il 20 novembre 2012: inizia il conto alla rovescia... della paura!



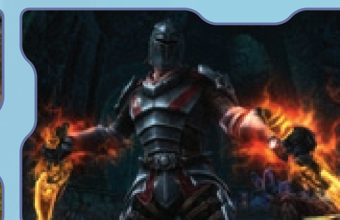


PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: AZIONE - RPG / DATA DI USCITA: DISPONIBILE











KINGDOM OF AMALUR RECKONING

ANTEPRIMA completa

A cura di: Mattia Giangrandi

Disponibile da alcuni giorni su Steam, PSN e Xbox Live, la demo di Kingdom of Amalur Reckoning ci promette un viaggio all'interno nel nuovo universo fantasy di **38 Studios**. Dopo un video iniziale che mostrerà i cattivoni di turno, entreremo nel classico editor del personaggio di cui potremo personalizzare la razza selezionata (a scelta tra **Ljosalfar**, **Varani**, **Dokkalfar**, **Almain**). Il gioco propone una visuale in terza persona senza la possibilità di switchare in **first person**. Il sistema di combattimento si rivela molto action e dinamico, sullo sfondo di un'ambientazione davvero immersiva. Il motore grafico sembra cavarsela egregiamente, proponendo location variegate e ottimi dettagli dei personaggi. Restate su **GAME...** per la recensione effettiva!





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

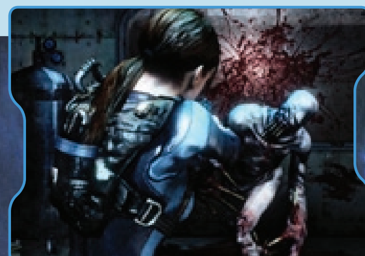
RESIDENT EVIL: REVELATIONS

IL TERRORE DIVENTA TRIDIMENSIONALE...

RECENSIONE completa A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

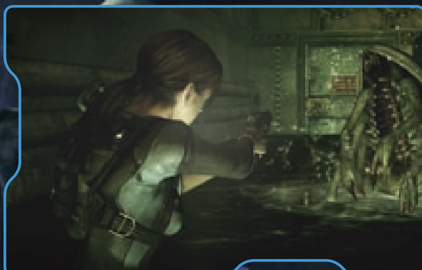
La saga horror più famosa dei videogiochi non sembra avere fine: mentre attendiamo il sesto capitolo di **Biohazard** per le piattaforme casalinghe, **Capcom** intrattiene i fan con **Resident Evil: Revelations** per **3DS**. Questo capitolo è incentrato sulle vicende di **Jill Valentine** e **Parker Luciani**, inviati a indagare sulla nave **SS Queen Zenobia** per sventare una minaccia batteriologica... Il gioco presenta una narrazione 'a salti', divisa per capitoli come un serial tv: non aspettatevi la classica trama che si dipana piano piano, ma abituatevi a continui cambi di rotta. Il **gameplay** lascia i cliché da **survival** a favore della componente **action**, soluzione che non piacerà a tutti gli appassionati e che non è esente da imperfezioni, soprattutto per quel che riguarda i controlli dei personaggi nelle fasi più concitate. Tecnicamente eccellente, con dettagli curatissimi, soffre a volte di sporadici rallentamentii E' un gioco che con poco impegno in più sarebbe potuto diventare un ottimo titolo, ma che comunque garantisce diverse ore di divertimento!













IN ESCLUSIVA PER: Nintendo 3DS

Grafica	83	**Giocabilità**	78
+ Dettagliatissima! - Peccato per i cali di frame-rate!		+ Azione, nemici ed enigmi... - In alcuni frangenti è caotico!	
Sonoro	86	**Longevità**	79
+ Brani all'altezza... + ...e doppiaggio davvero ottimo!		+ Almeno otto ore di gioco... - Multiplayer ripetitivo...	

GLOBALE **81**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: HITBOX / PUBLISHER: HITBOX / GENERE: PLATFORM / GIOCATORI: 1 - 4

DUSTFORCE

UN PLATFORM DEDICATO... ALLA POLVERE!

RECENSIONE completa A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

E' arrivato da poco un nuovo platform pronto ad emozionarvi, divertirvi... e farvi scoprire nuovi insulti! Il suo nome è Dustforce e ha tutte le potenzialità per farvi dimenticare completamente qualsiasi altro titolo. Sviluppato dal team indipendente **Hitbox**, è stato da poco rilasciato tramite la piattaforma **Steam**; attualmente disponibile alla modica cifra di 6,99 euro, il prodotto **indie** in questione è semplicemente un vero affare considerata la quantità complessiva di divertimento. Non c'è uno stralcio di trama da seguire: tutto quello che sappiamo è che dobbiamo prendere il controllo di uno spazzino / inserviente, in un mondo di gioco dove l'unico nemico è la polvere e la sporcizia. In **Dustforce**, infatti, oggetti comuni e animali vengono trasformati in pericolosi nemici da evitare ad ogni costo. Spazzando e pulendo sporcizia in maniera continuata si attiveranno vere proprie combo, utili a migliorare il proprio punteggio: a fine livello sarà possibile confrontare i risultati ottenuti con quelli degli altri utenti, scoprendo quanto manca ancora al raggiungimento di una tecnica praticamente perfetta. Il titolo comprende anche una divertente modalità **multiplayer** fino a 4 giocatori, che però funziona solo localmente sullo stesso **PC**. Se siete fan dei **platform** e amate le produzioni particolarmente difficili, **Dustforce** è ciò che fa per voi!









IN ESCLUSIVA PER: PC

Grafica	85	**Giocabilità**	90
+ Colorata e semplice! + Ottime animazioni!		+ Semplice con un platfotm... + ...ma profondo e coinvolgente!	
Sonoro	80	**Longevità**	95
+ Soundtrack d'effetto! + Effetti in linea con il gioco!		+ Numerosissimi livelli! + Massima rigiocabilità!	

GLOBALE **90**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

SVILUPPO: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

FINAL FANTASY XIII-2

L'ATTESA E' FINITA: TORNA LA FANTASIA FINALE...


RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Che la serie di punta targata Square-Enix stia nel tempo perdendo un po' del suo fascino, si evince dalle ultime produzioni rilasciate e dalle aspre critiche ricevute dalla stampa e dal pubblico affezionato. Lo stile del passato sembra svanito insieme alla magia che anni fa aveva caratterizzato capolavori quali il settimo, ottavo e nono episodio della fantasia finale, oggi rimasti piacevoli ricordi di un trascorso passato a cavalcare lungo le linee di **RPG** pressoché perfetti. Dopo le critiche ricevute dal seppur discreto **Final Fantasy XIII**, **Square-Enix**, ci propone il suo naturale seguito mettendo in scena il capitolo **XIII-2**, rincorrendo la meccanica (non fortunatissima direi…) del precedente **X-2**.





Final Fantasy XIII-2 si colloca immediatamente dopo gli eventi narrati nel tredicesimo capitolo. **Serah** resta l'unica persona ad avere un ricordo vivido della bella sorella **Lighting**… tutti gli altri la credono definitivamente scomparsa sacrificata per salvare l'umanità. A cambiare drasticamente il corso degli eventi ci penserà **Noel**, personaggio giunto da un lontano futuro (ben 700 anni) in cui l'umanità risulta scomparsa e lui è rimasto come unico esponente della razza. Da qui si innescheranno un turbinio di situazioni da seguire con attenzione...

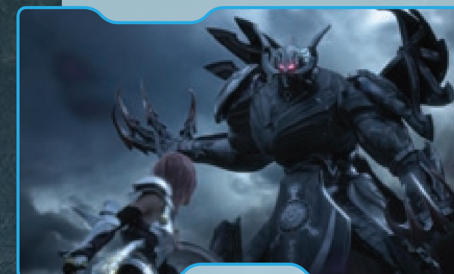


Salti temporali a cavallo di ambientazioni e situazioni vissute saranno il sale di questa ultima produzione **Square-Enix**, che imparerete ad apprezzare soprattutto passate le prime ore di gioco. L'aspetto narrativo risulta comunque di livello e decisamente sopra le aspettative. Sul fronte **gameplay**, **Final Fantasy XIII-2** rimodella quanto visto nel suo predecessore, ma sicuramente non stravolge nulla. Le critiche relative al precedente capitolo si erano concentrate sulla scarsa incisività del modello esplorativo (fondamentale in un **RPG**), tuttavia questo nuovo lavoro pur allargando le possibilità offerte dalle nuove ambientazioni, non regala certamente la libertà d'azione che ci saremmo aspettati.







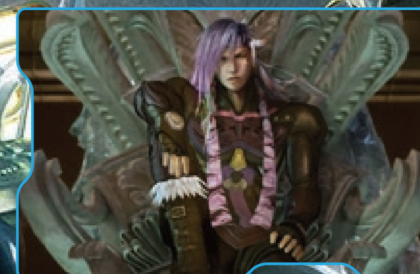


Anche sul fronte pratico, la **giocabilità** del prodotto **Square-Enix** mostra ualche barriera, limitandosi ad espandere lo stesso modello di gioco proposto in precedenza. In battaglia farà così nuovamente capolino il tanto caro e famoso **Active Time Battle**, che ci guiderà nel corso degli scontri. Il sistema è impreziosito dalla possibilità di personalizzare gli **Optimum** (abilità o ruoli, assegnabili ai protagonisti) e di scambiarli direttamente durante le battaglie



Dal punto di vista estetico, **Final Fantasy XIII-2** si mostra come un prodotto all'altezza degli standard qualitativi odierni, ma a volte presenta **texture** non di alto livello. Dal punto di vista del comparto audio, troviamo temi si spessore ed effetti sonori sempre ben fatti, corredati da un buonissimo doppiaggio. **Final Fantasy XIII-2** si è dimostrato come un titolo dal sapore contrastante. Non riporta in alto il nome del *franchise*, tuttavia il suo valore e la sua qualità risultano innegabili.







DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

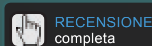
Voce	Punteggio	Note
Grafica	80	+ Buone le animazioni e le CG! - Peccato per alcune texture!
Giocabilità	83	+ Rivista e migliorata... - ...ma non stravolta!
Sonoro	86	+ Temi ben orchestrati! + Doppiaggio di pregevole fattura!
Longevità	80	+ Storia lunga e appassionante... - ...con subquest monotone!

GLOBALE **83**

SITO WEB

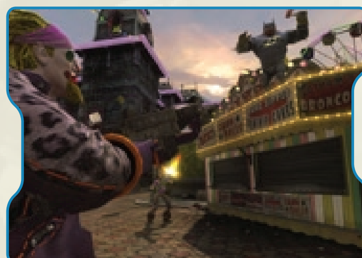
GOTHAM CITY IMPOSTORS

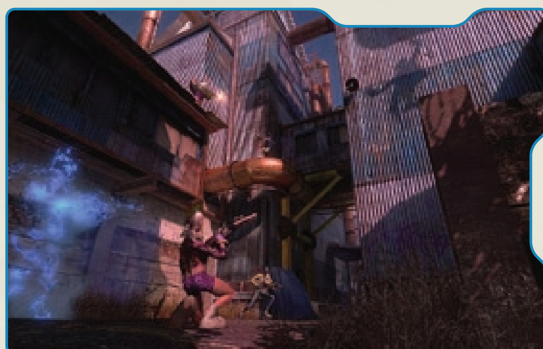
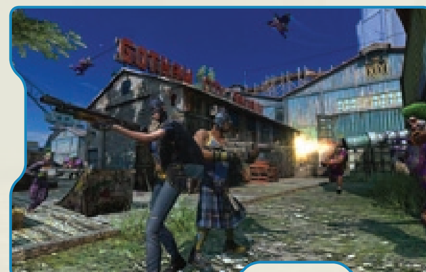
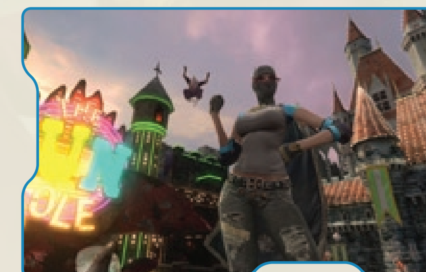
ESSERE IMPOSTORI È SEMPRE SINONIMO DI STILE!


RECENSIONE completa

A cura di: **Giovanni 'TheJohn' Vincenti**

Tutti conosceranno il tenebroso paladino della giustizia di Gotham City, che da sempre veglia per le strade della città rendendole sicure… Peccato però non ci si accorga dell'inferno che, più o meno ogni fine settimana, imperversa nei vicoli cittadini a suon di fucilate, pistolettate, fino ad arrivare alle più disparate ed improbabili bocche da fuoco in circolazione. Con queste premesse arriva **Gotham City Impostors**, che ci lascia tra alcuni (psicopatici) abitanti della città, violenti ed estremamente letali. E' proprio questo il credo dei **Bats** e dei **Jokerz**, fazioni opposte una antagonista all'altra. Che impersoniate i valorosi **Bats** o gli altrettanto pazzoidi **Joker**z, la vostra personalità non ne risentirà in alcun modo, ambedue le squadre hanno solo un diverso modo di intendere il medesimo obiettivo: caos, distruzione, sterminio! Tuttavia, la vena fortemente umoristica della produzione ne giustifica i modi e motiva tra l'altro la diversa caratterizzazione ed intendimento di **First Person Shooter** in toto. I **Monolith** si sono focalizzati sulla creazione di un'esperienza capace di garantire una moltitudine di approcci, dal modo con cui è possibile girovagare per l'area di gioco alle accurate distinzioni tra gli stili e l'armamentario equipaggiato. Un'oculata scelta della corporatura può infatti portare vantaggi sul campo di battaglia, considerando che le tipologie si distinguono in rapido, agile, duro, massiccio e possente, differenziate in quanto a statura, resistenza, velocità e capacità di imbracciare armi più o meno ingombranti. Graficamente ci attestiamo su livelli appena discreti, con simpatici modelli poligonali che esaltano le forme dei personaggi; difetto che si somma all'instabilità del matchmaking e compromette parte del feeling di gioco. Ma se humor e spensierato divertimento sono gli elementi che cercate in un videogame, **Gotham City Impostors** fa decisamente al caso vostro…






DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA


BUY NOW!

Grafica	65	**Giocabilità**	83
+ Simpatici i modelli poligonali! - Appena discreta nel complesso!		+ Ben studiata! + Estremamente divertente!	
Sonoro	70	**Longevità**	87
+ Fa il suo dovere... + ... con effetti audio appropriati!		+ Armi, oggetti secondari... + ...equipaggiamenti e molto altro!	

GLOBALE **76**

SITO WEB

SOUL CALIBUR V

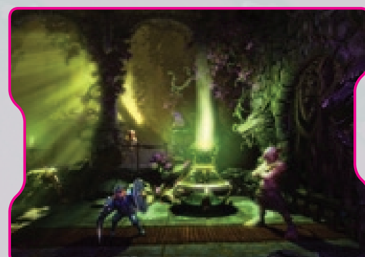
SIETE PRONTI A INCROCIARE LE VOSTRE SPADE?



RECENSIONE completa

A cura di: **Nicola 'Nykos' Chidichimo**

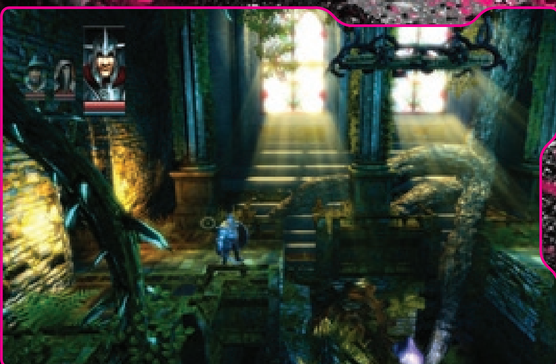
Rilasciato per Dreamcast nel 1999 da Namco, Soul Calibur (già sequel di Soul Edge del 1996) fu subito un successo grazie ai combattimenti con le spade e l'introduzione delle arene completamente tridimensionali. Tredici anni e quattro sequel dopo, è evidente che non molto è cambiato: **Soul Calibur V** continua a riproporre la formula che ha portato la serie al successo, semplificando però alcune meccaniche per rendere l'esperienza accessibile anche ai neofiti. Nonostante il titolo sia con ogni probabilità il miglior episodio della serie, la struttura di gioco ormai decennale inizia a mostrare i segni dell'età...



A differenza dei recenti picchiaduro in **2D** come **Marvel vs Capcom 3** e **Mortal Kombat**, **SC V** offre un completo movimento tridimensionale nelle arene di combattimento. Mentre il **gameplay** di base è sostanzialmente lo stesso di dieci anni fa, il prodotto **Namco Bandai** introduce alcne meccaniche per differenziarsi dai suoi predecessori. Le uccisioni istantanee e il contorto sistema **Soul Gauge** di **Soul Calibur IV** sono stati sostituiti dal più semplice **Critical Gauge**.



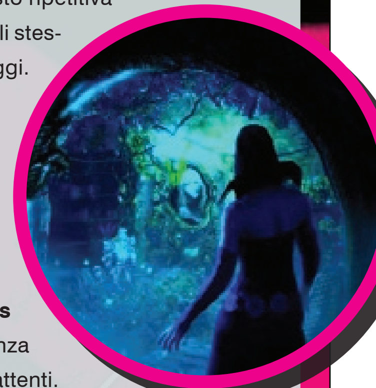
Il **Critical Gauge** è semplicemente una "barra" che aumenta ad ogni attacco riuscito. Riempendo completamente l'indicatore, otterrete un **Critical Edge**, sgargianti attacchi speciali che prenderanno alla sprovvista gli avversari, in modo che un'offensiva portata al momento giusto possa decidere le sorti di un combattimento. Solitamente viene spontaneo utilizzare il **Critical Edge** il prima possibile, ma è consigliabile "conservarlo" per uscire da situazioni particolarmente difficili. Ovviamente ci sono anche altri modi per sfuggire agli attacchi più insistenti e qui fanno il loro esordio i passi veloci, un serie di rapidi movimenti che permettono spostamenti talvolta indispensabili.





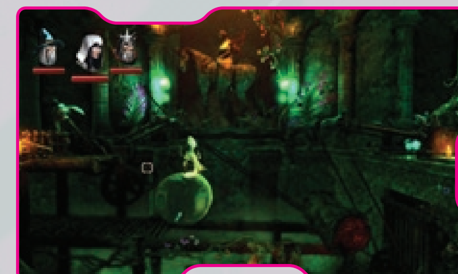


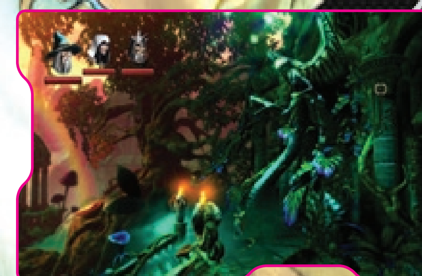
Il plot del gioco si concentra principalmente su **Patroklos** e **Pyrrha**. La loro storia è interessante ma mal scritta e la scarsa presentazione rende poco convincente quella che poteva essere una promettente idea. Il doppiaggio in inglese non è dei migliori, anche se i puristi saranno lieti di trovare l'opzione per i dialoghi originali in giapponese. Attraverso i due protagonisti, la modalità storia si espande in 20 capitoli. Questa però si rivela presto ripetitiva specialmente perchè molti avversari utilizzeranno gli stessi dialoghi (a volte fuori luogo) con tutti i personaggi.

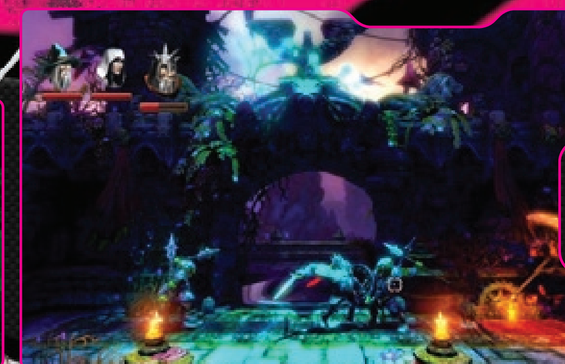


Graficamente parlando il gioco risulta stupendo, ma allo stesso tempo non presenta miglioramenti importanti dal quarto capitolo. Le animazioni sono fluide, anche se in certe occasioni i modelli dei personaggi sembrano robot senza vita. Ospite inaspettato è il mitico **Ezio Auditore**, protagonista di **Assassin's Creed**, che purtroppo fa un'apparizione abbastanza mediocre, "adattandosi" troppo ai restanti combattenti.

In conclusione possiamo dire che **Soul Calibur V** non reinventa il franchise, né aggiunge drastiche funzionalità. Tuttavia affina i meccanismi di gioco rendendo il tutto più equilibrato, divertente ed accessibile.









DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	85	+ Da tradizione: nitida e pulita! - Personaggi a volte robotici...
Giocabilità	90	+ Garantita da anni di esperienza! + Per neofiti ed esperti!
Sonoro	90	+ OST vasta e azzeccata! + Doppiaggio giapponese ottimo!
Longevità	75	- Storia breve in singolo... + ...ma penserete presto all'online!

GLOBALE
85

SITO WEB



THE DARKNESS 2

IL BUIO E' PRONTO AD AVVOLGERE LE CONSOLE...

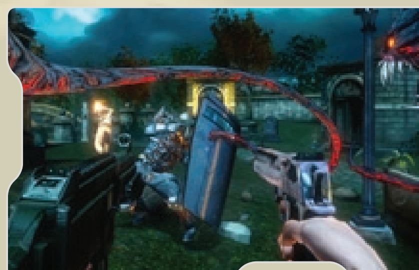
RECENSIONE completa A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**



Parlando di titoli pesantemente sottovalutati, tra i vari Enslaved e Borderlands, ci ricorderemo sicuramente di **The Darkness**, uscito nel lontano 2007 per **PlayStation 3** e **XBox 360**: era caratterizzato da un **gameplay** che mescolava armi e sessioni corpo a corpo, in un'ambientazione dark decisamente coinvolgente. A quanto pare **2K Games** ha deciso di continuare la storia di **Jackie Estacado** e ha affidato il sequel al team **Digital Extremes**... Il primo capitolo vedeva protagonista **Jackie**, un picciotto della banda **Franchetti** che diviene suo malgrado ospite di un'entità demoniaca chiamata **La Tenebra**. Nel cercare di scoprire l'entità e la natura che lo possedeva, il personaggio perde la sua compagna di vita **Jenny**, lasciando un vuoto incolmabile nella sua memoria. La storyline di questo **The Darkness 2** prende le mosse dalle mire di un nuovo nemico, **Victor**, deciso a impossessarsi dei suoi straordinari poteri... Questa volta le capacità della **Tenebra** si sono evolute parecchio ed ora sarà possibile effettuare delle vere e proprie combo di pistole, frustate e lanci di oggetti. Ma le novità non finiscono qui, visto che **Digital Extremes** ha introdotto anche una modalità cooperativa **online**, in grado di farci divertire anche in compagnia: diciotto sono le missioni che compongono la coop e sette di queste formano persino una mini-storia aggiuntiva... La grafica è stata rinnovata totalmente e si è passati da uno stile dark ad un cel-shading di ottima fattura, anche se mancano effetti particellari e si nota uno scarso livello di dettaglio. Purtroppo il titolo non riesce a mantenere il livello narrativo del precedente capitolo, lasciandosi un po' troppo andare all'azione pura: il gioco rimane comunque un buon prodotto, capace di divertire e appassionare tanto i vecchi fan che i nuovi amici di **Jackie Estacado**.

















DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 90	**Giocabilità 85**
+ Ottimo effetto Cel Shade! - A volte mancano alcuni dettagli!	+ La Tenebra è spettacolare! - IA non sempre intelligente...
Sonoro 75	**Longevità 80**
+ Doppiaggio curato... - ...anche se a volte è scoordinato!	- Sei ore di storia sono pochine... + ...ma il multiplayer aiuta!

GLOBALE 83

SITO WEB

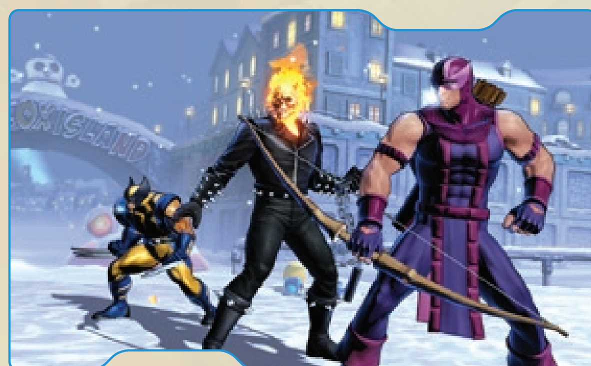


ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

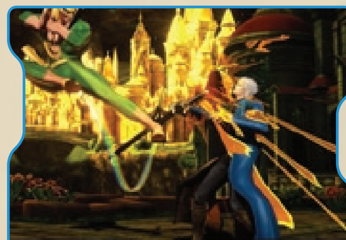
I FUMETTI SONO RITORNATI... A COMBATTERE!

RECENSIONE completa — A cura dello staff di **GameStorm.it**

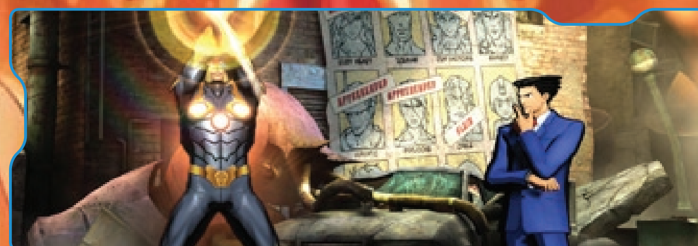
Il ritorno degli eroi in calzamaglia ha riscosso lo scorso anno una grande successo. Per questo è stato annunciato Ultimate Marvel vs. Capcom 3, che ripropone emozionanti battaglie tra personaggi dei fumetti e dei videogiochi. Le novità principali? Ben quarantotto personaggi (dodici in più della versione base), una sistema di combattimento migliorato e nuove modalità proposte. Sembra proprio che **Capcom** abbia ascoltato le proposte degli utenti e che abbia lavorato per proporre un'esperienza completa sotto ogni punto di vista. A grande richiesta arriva la modalità spettatore per la modalità **online**, grazie alla quale sarà possibile assistere ai combattimenti più avvincenti.



Ovviamente il titolo propone alcune delle più grandi leggende degli universi **Marvel** e **Capcom** come **Strider** e **Firebrand**, o **Ghost Rider** e **Occhio di Falco**, che questa volta beneficeranno di un nuovo sistema di gioco, pensato sia per i neofiti che per i giocatori esperti. Si conferma invece lo stile cartonistico che ha contraddistinto la versione originale e che aveva già raggiunto livelli ragguardevoli. Insomma, è facile supporre che anche questa volta **Capcom** riuscirà a fare centro, anzi... **Hadoken**!











Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

FURFUR AND NUBLO 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





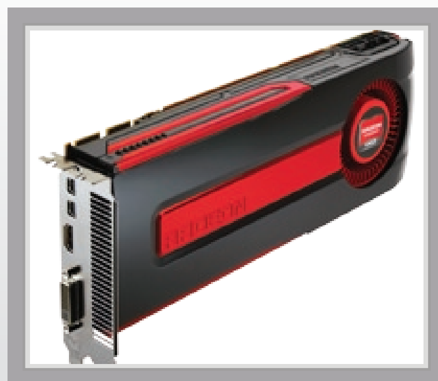
RADEON HD 7950: LA NUOVA SOLUZIONE DI AMD!

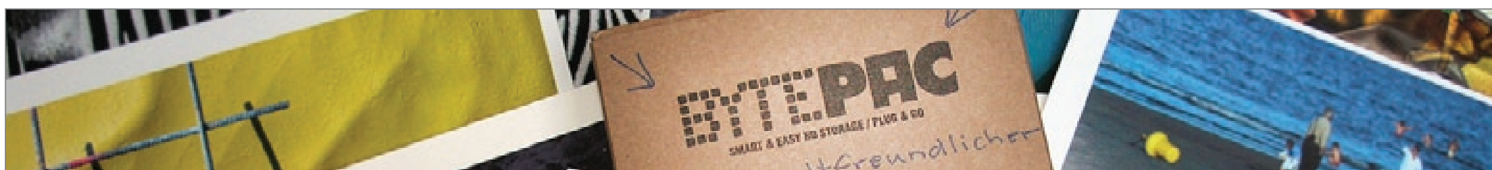
Rapporto qualità / prezzo di alto livello per una scheda video ad alte prestazioni!

ARTICOLO completo

AMD ha presentato in via ufficiale la nuova scheda video **Radeon HD 7950**, basata su **GPU Tahiti**. La periferica è caratterizzata dalla presenza di una **GPU** con processo produttivo a 28nm, **3GB** di memoria **RAM GDDR5**, interfaccia delle memorie a 384bit e frequenze per GPU / Memorie rispettivamente di **800MHz** e **5GHz**. Tra le caratteristiche di spicco, segnaliamo la presenza di interfaccia **PCI Express 3.0**, tecnologia **AMD PowerTune** e **AMD ZeroCore** e supporto alle **DirectX 11**. Dati alla mano, la scheda fa registrare nella quasi totalità dei test prestazioni persino superiori alla **GeForce GTX 580** e al modello **Radeon HD 6970**. Secondo quanto rilasciato, la scheda sarà disponibile ad prezzo di lancio che si attesterà attorno ai 450 euro. Sicuramente un'ottima soluzione, valorizzata da un rapporto prestazioni / prezzo tra i migliori presenti al momento. Aspettiamo il rilascio effettivo sul mercato!

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**



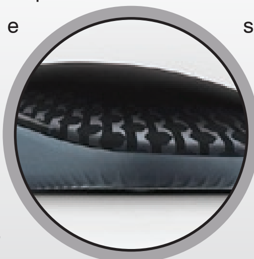


DA LOGITECH, IL MOUSE 'TOUCH'!

Pensato per chi ha familiarità con gli smartphone

ARTICOLO completo

Nel 2010, Microsoft ha presentato il primo dei suoi **mouse touch** per **PC** della linea **Arc Touch** e **Touch Mouse Explorer**. Il prodotto si è rivelato un successo e così, ora, anche **Logitech** ha deciso di offrire un prodotto simile, il **Touch Mouse M600**. La superficie è stata progettata per essere affine a chi già è abituato ad usare **touch screen** su **smartphone** e **tablet**: permette infatti di scorrere i documenti utilizzando le sole dita. Il mouse funziona con una batteria **AA** (con autonomia dichiarata di tre mesi di utilizzo), integrabile con una seconda batteria per raddoppiare la durata di utilizzo.





DATI IN CARTONE!

Un hard disk che si camuffa!

BytePac è un innovativo dispositivo, realizzato in collaborazione con la **Convar**. Si tratta di una semplice custodia di cartone per **hard-disk**, fornita di tutti i cavi necessari per l'interfacciamento al **PC**. L'idea è quella di realizzare un raccoglitore di dati digitali. La custodia è stata progettata per somigliare ad un classico porta-documenti, magari da riporre sulla scrivania, di fianco a libri e altri archivi cartacei... per coniugare ordine e utilità!

ARTICOLO completo



CANON: IDEA... COMPATTA!

Sei nuovi modelli pensati per valorizzare le foto dedicate alla vita di tutti i giorni!

ARTICOLO completo

Canon amplia la gamma delle fotocamere compatte con sei nuovi modelli appartenenti alla **PowerShot** serie A. Pratiche da portare ovunque, uniscono un'ottima qualità d'immagine con funzioni semplici, per offrire uno strumento versatile per qualsiasi tipo di ripresa, dalla foto di gruppo in famiglia agli eventi all'aperto. Le nuove **PowerShot** garantiscono inoltre ottimi risultati in interni e video di qualità anche di notte. Ciascun modello permette di riprendere filmati **HD** (720p), grazie a un pulsante dedicato di registrazione video. La tecnologia **Face Detection** consente anche di catturare facilmente ritratti di amici e parenti, tramite la messa a fuoco e l'esposizione automatica sui volti: una soluzione effettivamente valida per garantire toni della pelle naturali. Una serie di compatte, insomma, che non vi deluderà!

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**











O!PLAY TV PRO: ASUS PUNTA AL DIGITALE!

Una SMART TV per accedere al web e integrare funzioni per lo streaming...

ARTICOLO completo

Con il nuovissimo O!Play TV Pro, ASUS punta alle **TV**: questo dispositivo rasforma infatti il televisore in una **SMART TV**, permettendo la riproduzione e la registrazione dei programmi digitali, l'accesso ad esclusivi contenuti web (tra cui **Facebook** e **Youtube**) e la visione di file multimediali. Grazie alla tecnologia **O!Easy**, è possibile sfruttare funzioni per lo **streaming**, la condivisione e la riproduzione di **file,** ed offre accesso diretto a molti contenuti e servizi di intrattenimento **online**. **O!Play** incorpora un sintonizzatore digitale **DVB-T**, che consente l'accesso alla programmazione digitale anche in alta definizione.

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**







SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it

DGMag il magazine digitale

IPAD 3: IL TABLET POTREBBE ARRIVARE ENTRO LA FINE DI MARZO!

Voci di corridoio parlano di una possibile presentazione allo Yerba Buena Center di San Francisco

Ormai pare proprio ufficiale che la data di uscita di iPad 3 sarà la prima settimana di marzo, con un evento che **Apple** sta organizzando e di cui a parlare per primo è stato il sito **AllThingsD**, da sempre abbastanza affidabile per quel che riguarda le novità della Mela di **Cupertino**. L'evento di lancio dovrebbe svolgersi allo **Yerba Buena Center for the Arts** di **San Francisco** e pare proprio che a seguito della presentazione **iPad 3** arriverà in negozio nel giro di 2 - 3 settimane. Ovviamente sono iniziate, proseguendo sulla linea già demarcata qualche settimana fa, le speculazioni sulle caratteristiche reali del tablet: lo schermo avrebbe una risoluzione di **1.024 x 768** pixel ma a fare la differenza sarebbe il processore, un **A5 dual core** che secondo molti in realtà sarebbe un **chip A6** con tecnologia **quad-core**. Ma il futuro potrebbe riservare ben altre sorprese...





Google





GOOGLE+ DIVENTA SEARCH PLUS: YOUR WORLD!

Ricerce personalizzate e possibilità di trovare i post degli amici

Questo 2012 inizia con parecchie novità che arrivano direttamente da **Google** e che rischiano di destabilizzare il già precario mondo delle ricerche online: è stata infatti varata la funzione **Search plus Your World**, che consente di cercare delle voci sul motore di ricerca ottenendo risultati sulla propria attività e su quella dei propri amici di **Google Plus**, allo scopo di ottenere risultati che si legano maggiormente alla propria vita e alla propria presenza online. Una soluzione funzionale ma che per ora non è stata accolta positivamente, dal momento che il sistema potrebbe 'scavare' nella vita degli utenti. Ma per un test effettivo bisognerà attendere il rilascio europeo della funzione, che seguirà di alcune settimane quello statunitense. Staremo a vedere!

SUPER 8

TORNA LA MAGIA DEGLI ANNI OTTANTA!


RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



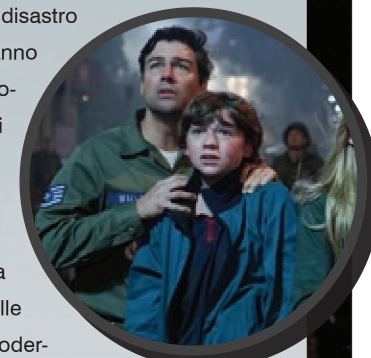


Mettetevi comodi perchè l'argomento è serio: stasera si parla di solostalgia. Che? Solostalgia, per dirla con Glen Albrecht, è la nostalgia di casa, quando casa non è più come ricordi tu. Solostalgia, per **Spielberg** che produce e **Abrams** che dirige, è la mancanza di un ambiente intero. Di quelle cittadine del *midwest* americano, cresciute intorno ad un'unica strada principale, con la stazione di polizia, il bar e le casette tutte uguali. Alzi la mano chi non ha mai visto un film ambientato in un posto così. Perchè tra il finire degli anni '70 e l'inizio degli '80 ce ne erano un soldo la dozzina. E senza quei film, non esisterebbero i **blockbuster** moderni. E senza quei tipi di sobborghi non avremmo **Spielberg**, **Lucas**. Probabilmente non avremmo neppure **Abrams**. Tutto quello che riguarda **Super 8** è un sentito omaggio a quel periodo cinematografico. La citazione è voluta e cercata quasi in ogni scena. Se non è la sceneggatura allora è la scenografia a strizzare l'occhio a questo o quel film di trent'anni fa. Del resto, **JJ Abrams** non è nuovo a questo genere di recupero: se pensiamo a quelli che sono i suoi capolavori, **Cloverfield** e **Star Trek**, il desiderio è proprio quello di dare un senso di continuità. **JJ** ci regala una pellicola dal forte sapore nostalgico. Estate 1979, un gruppo di ragazzini sta lavorando ad un film sugli **zombie** in **super 8** quando si trovano involontari testimoni di un disastro ferroviario. Le conseguenze di questo incidente si ripercuoteranno sulla piccola cittadina e sulle loro vite, arrivando ad un rocambolesco lieto fine che ci lascerà gli occhi umidi. Con la mente si torna al capostipite del genere, **ET** ma anche ai **Goonies** ed a **Explorers**. Pellicole dove ragazzini dai grandi sogni si scontravano con una realtà che sembrava volesse comprimerli fino a quando non era chiaro a tutti gli adulti che un pizzico di magia era là nell'aria. E **Super 8** prende alla lettera ogni dettaglio di quelle pellicole per rielaborlarlo in un linguaggio che fa pochi sconti alla modernità. I personaggi di contorno, al limite dello stereotipo della macchietta, sono tutti perfettamente funizonali alla storia di **Joe** (**Joel Lamb**, espressivo ed incredibilmente dotato), pre-adolescente introverso, che vive da solo col padre e che disperatamente cerca di elaborare il lutto della mamma. Accanto a lui ci sono il regista sovrappeso, leggermente prepotente ma dal cuore d'oro, il secchione, la testa matta esperta di esplosivi ed il frignone. Più di tutti c'è la vicina di casa dolce e dai capelli lisci (**Elle Fanning**, bravissima, anche se mi secca ammeterlo) povera e comprensiva. Il timido avvicinarsi dei due stringe il cuore. Dalle passeggiate notture in **BMX** alle chiacchierate con i **walkie talkie**, il piacere di riscoprire Suburbia così com'era una volta è dolcissimo, e alla fine quasi non ci si accorge delle quasi due ore di pellicole. Il confronto con la creatura aliena, l'intera sequenza finale, parente prossima di **Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo**, rende l'autocitazionismo perfetto. Forse non sarà un a pellicola eccezionalmente innovativa. Ma quando i titoli di cosa si sovrappongono alle mani strette di **Joe** e **Alice**, si percepisce chiaramente perchè cinema è sinonimo di magia. ■

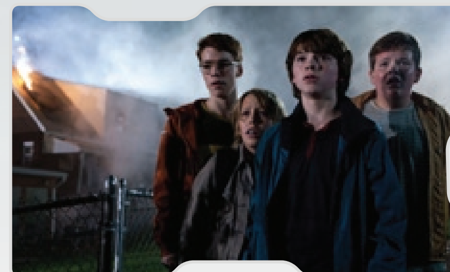












SPECIALE In collaborazione con: gdr-online.com

› DAL WEB ‹ OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

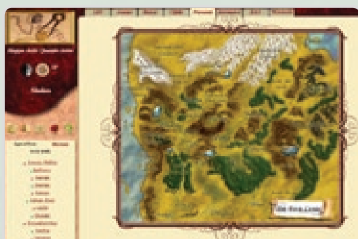
LANDE DI SHANNARA

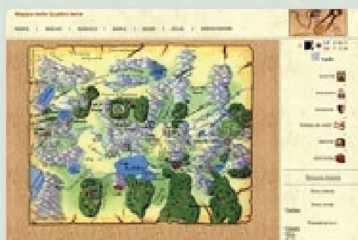
QUANDO IL FANTASY E' PLAY BY CHAT!



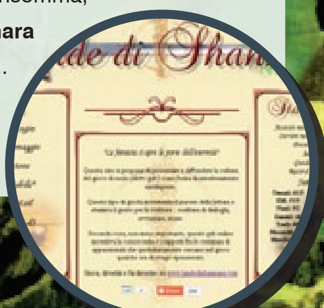
A cura di: **Metallisk**

Le Grandi Guerre hanno distrutto qualunque barlume di civiltà tecnologica, per gettare il mondo in un futuristico e post-apocalittico universo a sé, ove il **Verbo** ed il **Vuoto** si fronteggiano in un eterno e necessario conflitto. Non c'è più nulla degli antichi splendori informatici e robotici, annullati da millenni di recessione che hanno riportato il pianeta in un **Medioevo** fantastico, popolato da razze inumane che non sono altro che il frutto di mutamenti genetici a lungo termine... Nasce con queste premesse **Lande di Shannara**, **play by chat** che per vastità risponde a qualunque esigenza di gioco: la mole di connessi a qualunque ora è notevole, con una media giornaliera di settanta utenti presenti **online**. All'interno è possibile trovare gilde numerose e varie, che contano un gran numero di membri, ed alle quali si affiancano clan incentrati su qualunque inclinazione si prediliga per il proprio personaggio. A questo si aggiunge l'ampia presenza di **Master**, che finiscono per garantire e dar vita quotidianamente ad un gran numero di quest. Gli automatismi presenti, come le funzioni di combattimento, di attacco magico e furto, permettono di gestire al meglio la mole di giocatori presenti: insomma, **Lande di Shannara** è il luogo ideale... per tutti gli amanti del **fantasy** classico!









SITO WEB
Clicca Qui

BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

GDR ITALIA
IL PORTALE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO



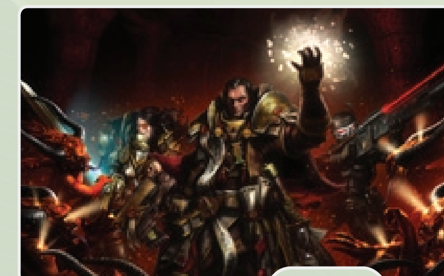
IL MANUALE DELL'INQUISITORE

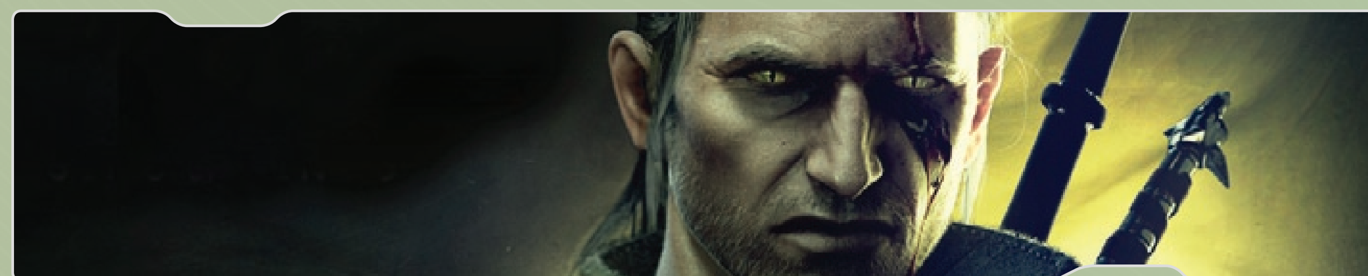


A cura di: Nadir

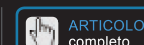
Arriva la prima ristampa del Manuale dell'Inquisitore per Dark Heresy, il gioco di ruolo di Warhammer 40.000. Il volume era stato rilasciato poco tempo fa, ma questa nuova edizione corregge alcuni problemi di inchiostratura non perfetta presente su alcune pagine e un paio di *errata corrige*. Questo manuale è dedicato sia ai Master che ai giocatori e si rivela un preziosissimo supporto grazie alla presenza di numerose features, tra cui la creazione avanzata del personaggio, ranghi alternativi e percorsi di carriera **Calixiani**: dai **Preti Neri** di **Maccabeus** ai **Pistoleri** di **Città Armetallo**. All'interno è anche presente una ricca raccolta di nuove armi e altri equipaggiamenti provenienti dai mondi **Forgia**, **Formicaio** e dalle zone di guerra del **Settore Calixis**, per il quale è presente anche un resoconto approfondito, che spazia dalla religione e alla superstizione, dalle risorse e agli strumenti unici dei **Sacri Ordo**. Veramente notevole!







IL SANGUE DEGLI ELFI



A cura di GarethDrake

Buona notizia per gli appassionati di fantasy e videogiochi: il prossimo 23 febbraio arriverà in lingua italiana il terzo volume della saga di **Geralt** di **Rivia** da cui è stato tratto il videogioco **The Witcher**. **Il Sangue degli elfi**, di **Andrzej Sapkowki**, continua da dove era terminato **La Spada del destino**, con **Geralt** alla prese con la piccola **Ciri** e la sua istruzione, tra la via degli **Strighi** e quella della magia. Ovviamente il volume saprà alternare momenti diversi, proponendo quel mix di fantasy e avventura che ha caratterizzato la serie. Si tratta di una saga molto coinvolgente, per un volume che si prospetta indispensabile per tutti fan!





I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

SONYNEXT.COM

SonyNext è un'interessante spazio dedicato al mondo SONY. All'interno è possibile trovare news e articoli che raccontano tutte le novità di questa azienda, con uno sguardo a trecentosessanta gradi sui principali prodotti, dalle **console** ai **tablet**, dai **Notebook** ai lettori **MP3**. Interessante!

HAWK-TEAM.COM

Hawk-Team è il sito ufficiale del clan omonimo. Il team è nato nel 2008 per partecipare tornei e **ladder** e presenta, attraverso le pagine del proprio spazio **web**, notizie sulla squadra, annunci, richieste e gallery fotografiche dedicate ai **Lan Party**. Niente male!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

html5andmore.info

Il blog HTML5 and More si focalizza nella formazione di professionisti sviluppatori web, in grado di creare da zero pagine in **HTML5** potenziate dagli stili aggiunti con i **CSS3**. Tutto il materiale formativo viene fornito in maniera gratuita ed è formato da video, presentazioni e una completa trascrizione dei contenuti multimediali.



luukmagazine.com

Si propone come sito di riferimento per utenti dinamici e cosmopoliti, che vivono lo stile come espressione della propria personalità nel mondo d'oggi. **Luuk Magazine**, coniuga qualità e spirito partecipativo, grazie all'apporto di quattro blog tematici. Aggiornato quotidianamente, presenta articoli vari e interessanti!



megacloud.it

512 GByte GRATIS di spazio cloud-storage online: **Megacloud** è una società italiana che si occupa di **cloud computing** e permette la registrazione sul sito, ottenendo gratuitamente spazio gratis, utilizzabile per il **backup** di dati tramite un apposito software scaricabile dal sito **web**. I **file** sono consultabili in qualunque momento.





ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO



1992 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

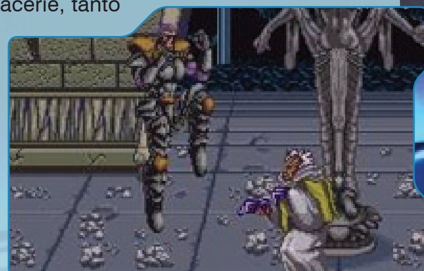
HOKUTO NO KEN 6

KENSHIRO E' TORNATO... I PROGRAMMATORI NO!



RECENSIONE completa A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

Siamo alla fine del ventesimo secolo. Il Super Nintendo è sconvolto dalle produzioni atomiche: sulla faccia della terra i programmatori erano scomparsi e i designer avevano l'aspetto di desolati deserti: tuttavia, la **Bandai** era sopravvissuta... Comincia così la storia di **Hokuto No Ken 6**, pubblicato appunto alla fine del ventesimo secolo su **SNES**. Nel 1992 **Bandai** decise di colpire i punti di pressione dei pochi developer rimasti in vita per creare un vero e proprio **picchiaduro** a sette stelle. A distanza di vent'anni, memori del capolavoro che fu, lo abbiamo di nuovo testato a fondo. Il gioco inizia con una bella cittadina in macerie, tanto per ricordare che siamo in un futuro post-atomico, in un lungo piano sequenza dalla musica cupa e scossa da effetti sonori presi direttamente dal **Grillo Parlante Clementoni**. Ma in un gioco come questo si bada poco ai dettagli, soprattutto quando il tema centrale è la millenaria lotta tra **Hokuto** e **Nanto**, rappresentata in un classico beat'em up uno vs uno. E non è detto che i due tizi siano propriamente uno contro l'altro: siccome la fisica impedisce di controllare i personaggi in maniera normale e l'intelligenza artificiale in qualsiasi modo si può definire tranne che 'intelligenza', i due tizi se le danno di santa ragione ma non è sicuro che riescano anche a colpirsi. Dopo cento pugni l'energia potrebbe restare tranquillamente intatta: durante gli scontri sembra di vedere due ciechi che fanno a sberle. Ma forse esiste un'opzione per attivare gli impatti tra personaggi e non siamo riusciti a vederla, come sarebbe successo anche a **Shu**. La rosa dei personaggi raccoglie alcuni big della prima e della seconda serie, tra cui **Souther**, **Falco**, **Raoul**, **Yasha Nero** e **Kaio**. A cosa serva **Heart** ce lo stiamo chiedendo da vent'anni ma sembra proprio che nessun picchiaduro che si rispetti possa essere pubblicato senza almeno un trippone di duecento chili. E bisogna ammettere che **Heart** sa il fatto suo: appare come primo avversario e si rivela anche il più forte, a eccezione di **Kaio**. La colonna sonora è roccheggiante e non merita maltrattamenti: non più di quanto abbiano fatto i tecnici del suono nel convertire chitarre e batteria in chitarrine giocattolo e rumori di tappi. Che dire, **Ken** ha vinto tante battaglie tranne quelle con la **Bandai**, che a questo punto può essere considerata persino più forte di **Kaio**. **Hokuto No Ken 6** è ancora oggi un grande tributo ad un personaggio che ha conquistato milioni di persone: un grande gioco, che ci ricorda l'importanza di valori come l'amicizia, il coraggio e gli organi invertiti. Se volete provare un gioco che riesca ancora oggi a premere i vostri punti di pressione, lo avete trovato: provatelo assolutamente, ma poi vi resteranno solo sette secondi di vita!

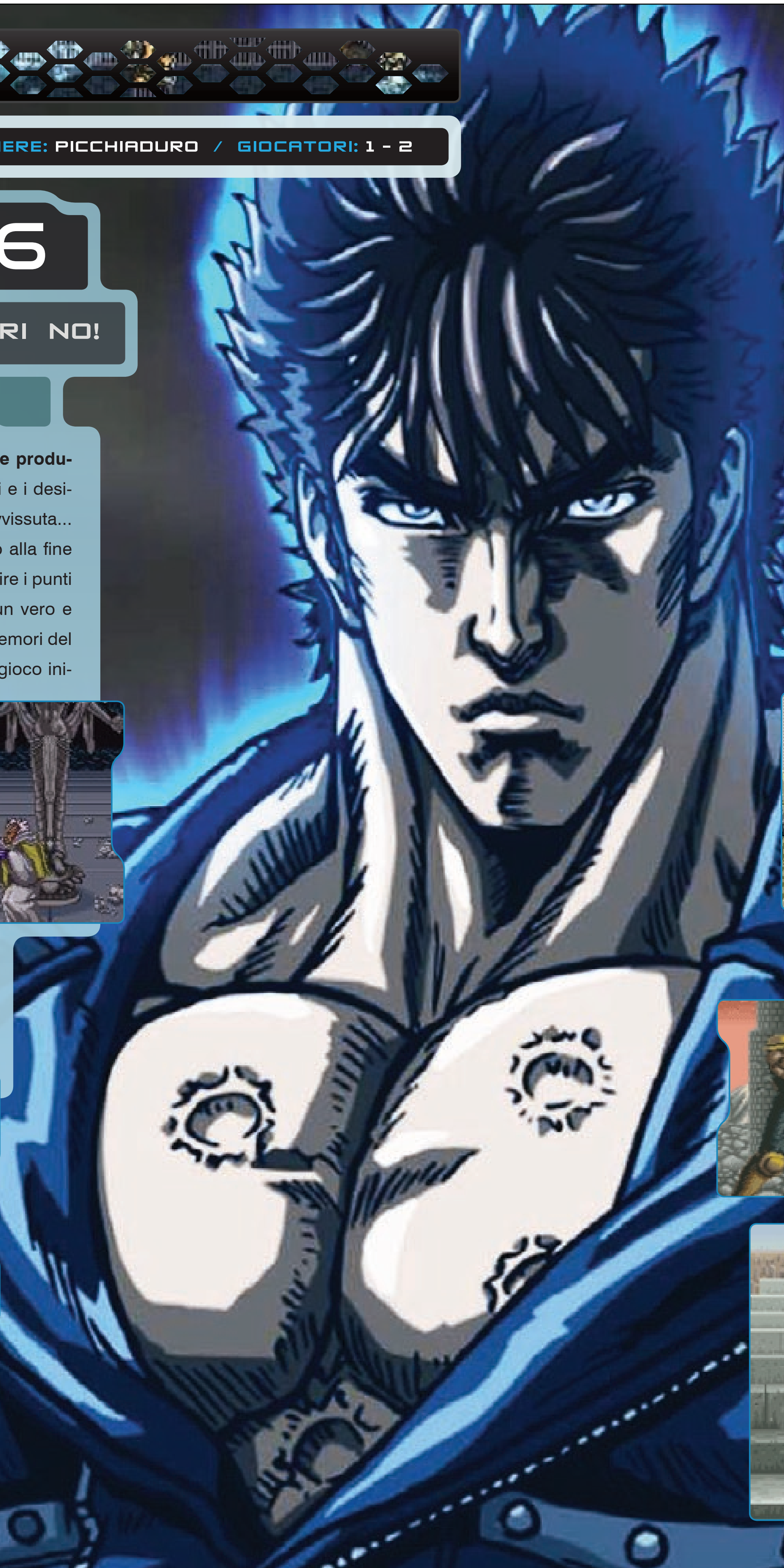














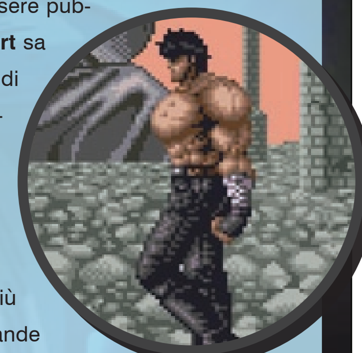










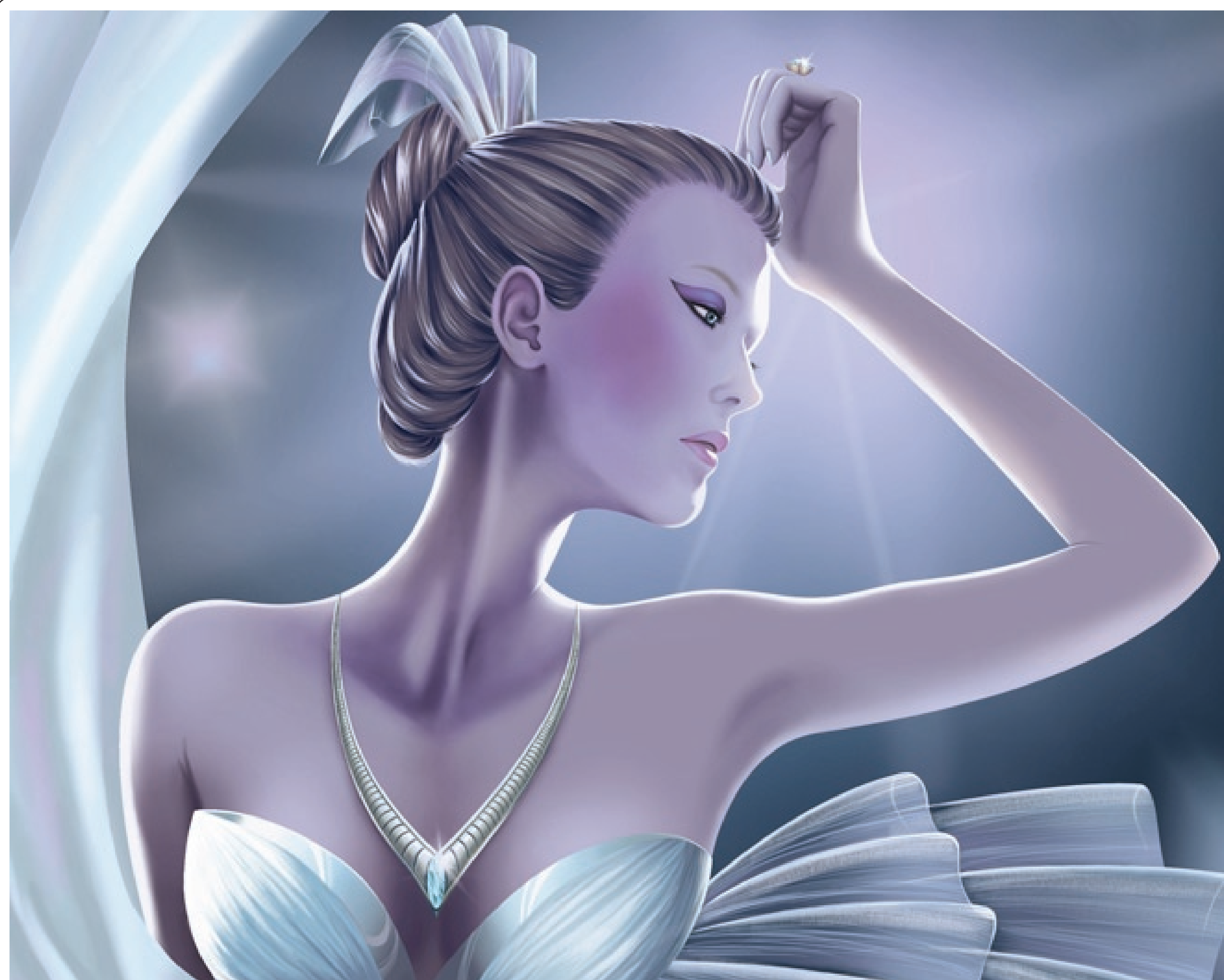








I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



KIAU



SHINIGAMIKUN



TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO